



Reporte Técnico de Actividades Práctico-Experimentales Nro. 001

1. Datos de Identificación del Estudiante y la Práctica

Nombre del estudiante(s)	Ricardo Mathias Ochoa Armijos
Asignatura	Teoría de la programación
Ciclo	1 A
Unidad	2
Resultado de aprendizaje de la unidad	Aplica las estructuras de programación en la resolución de problemas básicos, bajo los principios de solidaridad, transparencia, responsabilidad y honestidad
Práctica Nro.	001
Tipo	Individual
Título de la Práctica	Aplicación de estructuras condicionales en la resolución de problemas.
Nombre del Docente	Lisette Geoconda López Faicán
Fecha	Jueves 20 de noviembre del 2025 Jueves 20 de noviembre del 2025
Horario	10h30 / 13h30
Lugar	Aula física asignada al paralelo.
Tiempo planificado en el Sílabo	6 hora

2. Objetivo(s) de la Práctica

- Comprender y aplicar las estructuras condicionales simples, dobles y múltiples en la resolución de problemas.
- Diseñar y codificar un algoritmo que utilice sentencias de decisión para analizar y clasificar información.
- Validar el funcionamiento del programa mediante la ejecución práctica.

3. Materiales, Reactivos, Equipos y Herramientas

- Herramientas de modelado de diagram de flujo (Psient, Draw.io, Lucidchart, otros)
- IDE de programación: Visual Studio Code u otro entorno compatible.
- Lenguaje de programación: C (según los contenidos de la unidad).

- Computador personal con sistema operativo Windows, Linux o macOS.
- Material de apoyo en el Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA).
- Editores de texto (Word, Google Docs u otros) para la elaboración del informe técnico en formato PDF.
- Conexión a internet estable para acceder a recursos digitales y software en línea.
- Aula física asignada al paralelo.

4. Procedimiento / Metodología Ejecutada

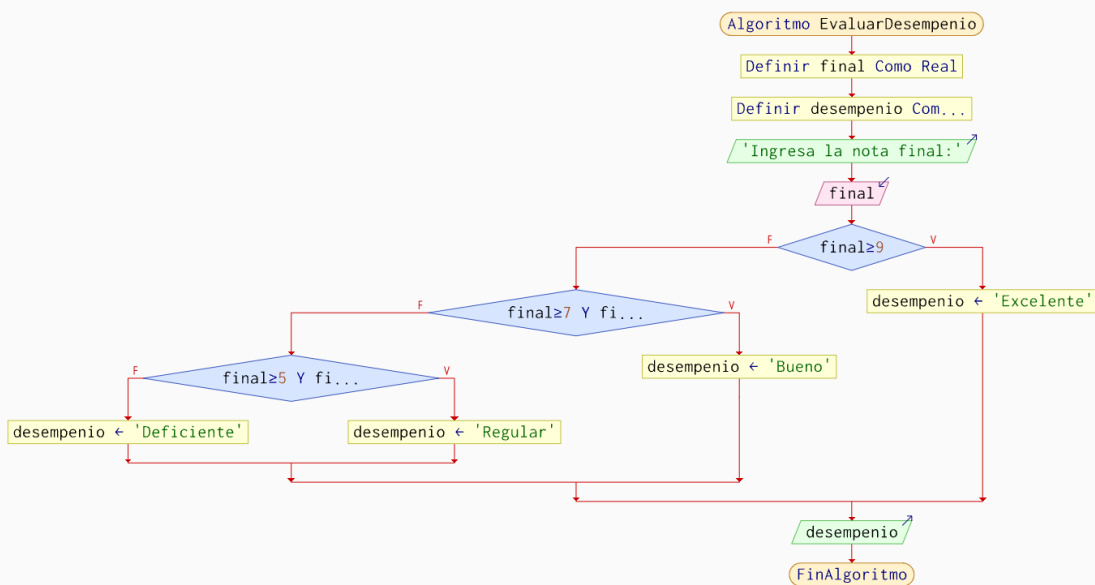
Basado en el ejercicio del "Cálculo de la nota final de la Unidad 1 mediante estructuras secuenciales en C", mostrar el nivel de desempeño de promedio de la unidad 1, aplicando las siguientes condiciones

- Nota ≥ 9 = "Excelente"
- Nota ≥ 7 y < 9 = "Bueno"
- Nota ≥ 5 y < 7 = "Regular"
- Nota < 5 = Deficiente

Lo primero se ingresan las variables, las notas se leen, después seguimos con el proceso, para descubrir cuál es el promedio en ese ámbito, después hacemos un "if", para ver si la nota final cumple con la excelencia, bueno, regular y deficiente, después se imprime las notas finales de cada una

5. Resultados

Diagrama de Flujo



Codigo en C

```
52     if (final >= 9 )
53     {
54         desempenio = "Exelente";
55     }else if (final >= 7 && final < 9)
56     {
57         desempenio = "Bueno";
58     }else if (final >= 5 && final < 7)
59     {
60         desempenio = "Regular";
61     }else
62     {
63         desempenio = "Deficiente";
64     }
65
66     //DATOS DE SALIDA
67     //Se impimen las notas de Apredizaje con el docente
68     printf("Las notas final de Aprendizaje con el docente es: %.2f\n", ACD);
69
70     //Se impimen las notas de Practico Experimental
71     printf("Las notas final de Practico Experimental es: %.2f\n", APE);
72
73     //Se impimen las notas de Apredizaje Autonomo
74     printf("Las notas final de Aprendizaje Autonomo es: %.2f\n", AA);
75
76     //Se impimen las notas de Evaluacion Sumativa
77     printf("Las notas final de Evaluacion Sumativa es: %.2f\n", ES);
78
79     //Se impimen la nota final
80
81     printf("%s\n", desempenio);
82     printf("La nota final es %.2f", final);
```



Ejecución

```
PS C:\Users\USUARIO\Codigos Ricky> gcc evaluacionunidad1.c -o evaluacionunidad1.exe
PS C:\Users\USUARIO\Codigos Ricky> .\evaluacionunidad1.exe
Ingrese las notas de Aprendizaje con el Docente 1 y 2:
10
10
Ingrese las notas de Aprendizaje Practico Experimental 1 y 2:
8.50
6.50
Ingrese las notas de Aprendizaje Autonomo 1 y 2:
9.50
7.50
Ingrese las notas de Evaluacion Sumativa 1 y 2:
8.50
8
Las notas final de Aprendizaje con el docente es: 2.00
Las notas final de Practico Experimental es: 2.25
Las notas final de Aprendizaje Autonomo es: 1.70
Las notas final de Evaluacion Sumativa es: 2.90
Bueno
La nota final es 8.85
```

6. Preguntas de Control

¿Que es una condicion y cual es su function dentro de una estrucuta condicional en programación?

Es una herramienta muy importante por que nos permite analizar disversar condiciones en un mismo programa para que sea mas facil de entender al usuario

¿Que diferencia existe entre una estrucuta condicional simple, doble, multiple?

La estrucutra condicional simple nos permite una sola condicion que detecta que si es falso o verdadero, Vuelta la doble nos permite que si no se cumple una se pueda con la siguiente, y la multiple, se tiene que completer todo para que acabe la ejecuion, puede tardar un poco hasta que culmine

¿Que es una estrucuta condicional anidada y en ue caso resalta util emplearla dentro de un programa?

Resulta muy util cuando hay varias opciones que requieren un respuesta cada una por diferente

7. Conclusiones

Podemos concluir que utilizar las estructuras condiciones simples, dobles, multiples, puede llegar a facilitar demasiado el codigo, y puede llegar a hacer mas facil su ejecucion